いつか、重なりあう未来へ™

SCI.-FI. DRAMATIC EXPIENCE

シロウ篇 SHIROU SIDE

PlayStation



いつか、重なりあう未来へ

目次





For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01967





シロウ篇

SHIROU SIDE

ストーリー

未だ正体の掴みきれぬESSAR。着々と太陽系周縁から中心へ向けて侵攻しつつある彼らに対し、UFNは航宙宇宙軍を派遣。地球への到達を阻止するべく小規模な戦闘を繰り返している。

"奴らの拠点は木星。そこを叩かない限り。奴らはいずれ地球に現れる。"

2048年は、そんな緊張状態の中で過ぎていく――

それから過ること数ヶ月。

日本で生まれ、インドの養護施設で育った戦災孤児シロウ・アイザワは、太平洋上・セントルーブル島にあるヴェクトライダー養成学校へ単身で向かった。

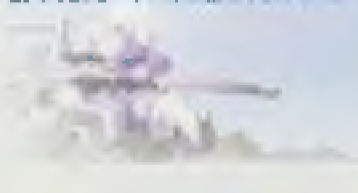
彼の目的はただひとつ。

「立派な軍人、ヴェクトライダーになって金を稼ぎ、育て親であるインドのDr.カーリダーサに恩返しをする。」

地球を守る、などという高い理想はまだまだ持てない不器用な少年。

しかしある日、突如地球に現れたESSARとの実戦を経験し、彼は様々な想いを抱き始めた…

「俺は、生き延びなきゃいけない、自分のためにも。かあさんのためにも、そしてこのUNITで出会った。多くの人達のためにも――



決戦の日は、刻一刻と迫っている。恐らくESSARは、2049年の到来を待つことなく大規模な侵攻を開始するかもしれない。

悠長に学んでいる暇など、シロウにはない。

迫りくるその日に向けて、彼はヴェクトライダーへの道を急ぎ足で駆け抜けていく――





コントローラは、コントローラ端子1に差し込んでください。アナログコントローラのLEDは消灯の状態で使用してください。また、アナログコントローラ(デュアルショック)は振動のみに対応しており、振動のオン/オフはオプション画面で設定します。(P8参照)

操作説明

コントローラ



アナログコントローラ



基本操作　イベントシナリオ、土日などの基本操作です。

◎ボタン	決定
⊗ボタン	メッセージ送り、ベルコン画面（10ページ）ではスピードアップ
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	ムービースキップ
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	未使用
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

L1・R1・セレクト・スタートボタンを約3秒間押し続けると、タイトル画面に戻ります。



カリキュラム時の操作方法

◎ボタン	決[redacted]
⊗ボタン	メッセージ送り
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	未使用
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	カリキュラム個別修正
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

注意：ミニゲームの操作方法は、ミニゲーム紹介（P17）を参照してください。

ゲームの目的



[illegible]

このゲームは2048年4月の士官学校入学から12月の最終決戦までの間にシロウを対異星人兵器・ヴェクトライドのパイロット（ヴェクトライダー）に育てることが目的の「フレンドシップ・シミュレーションゲーム」です。

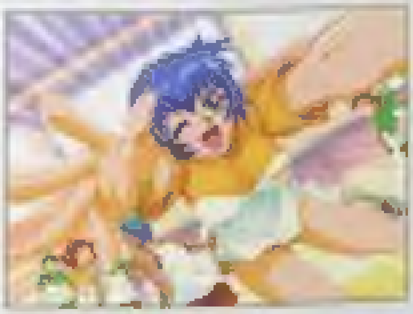




FRIENDSHIP

士官学校での厳しい教練を通してヴェクトライダーに必要な知識と技能を身につけ、そこで出会う仲間たちとのコミュニケーションを深めることが必要となります。というのは、ヴェクトライドは搭乗する3人の脳波の協調（レゾナンス）によって制御されるため、2人のパートナーとの人間関係が良好でないと本来の力が発揮できないのです。

また、プレイヤーの行動によって数多くのエンディングが用意されています。気に入ったキャラクターとのエンディングが見られるまで、繰り返してプレイしてみてください。



ゲームの流れ



WEEKDAY

このゲーム中でのプレイヤーの行動は1週間単位で区切られています。月曜から金曜はカリキュラムをおこなってシロウの能力アップを目指します。
毎週土曜日にはヴェクトライダーに必要な技術と知識を得るための演習が行われます。

SUNDAY

日曜日はヴェクトライダー候補生たちも休日となり、各自の自由な行動が許されています（このゲームでは1ヶ月は4週間で構成されています）。



月が進むにつれて、大規模な演習や各ヴェクトライドの講習がおこなわれていき、2048年12月の最終決戦の後にエンディングとなります。





ゲーム開始

ディスクをプレイステーション本体にセットし、
電源を入れるとオープニングムービーに続いてタイトル画面が表示されます。
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されますので、
「スタート」「ロード」「オプション」のいずれかを選んでください。







最初からプレイする場合

「スタート」を選択すると、ストーリーの初めからゲームがスタートします。
シロウの幼年時代やUNIT入学のイベントの後にゲーム本編が始まります。

途中からプレイする場合



「ロード」を選択するとクリスタルが回転する画面になります。方向キーの左右でファイルを選んで○ボタンで決定すると、前回プレイした時にセーブしたところからゲームが始まります。
このゲームの途中経過を保存するには1ブロックの空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1にあらかじめ差しておいてください。また、このゲームのデータのセーブはゲーム中の土曜と日曜に自宅の端末(P14)で可能となります。



OPTION

各種の設定ができます。

SOUND	ステレオ／モノラルの切り換え
VOICE	ゲーム中の音声のオン／オフ
VIBRATION	振動のオン／オフ

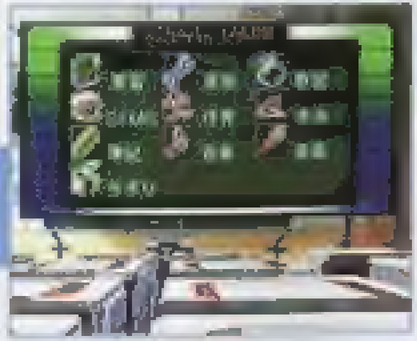


カリキュラム

CURRICULUM

毎週月曜日には、一週間のカリキュラムを選択します。このカリキュラムの組み方によって、シロウが何が得意・不得意かというように能力にばらつきが出て、それによって誰が相性の良いパートナーになるかといったことにも影響します。また、あまりに偏ったカリキュラムの組み方をしていると学校側から警告を受けることがあり、警告を無視しつづけると退学の可能性も…
アイコンは以下のようになっています。





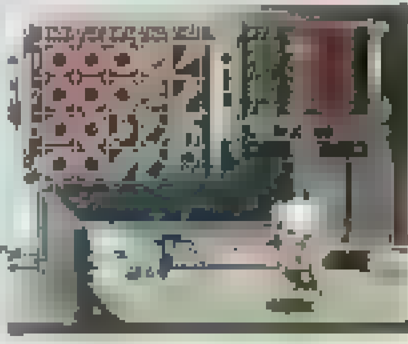
実習	各種の戦闘訓練を行います。知力(INT)やスピード(SPD)の数値が上昇します。
実技	メカニックの知識と技術を学びます。主に技術(TEC)の数値が上昇します。
戦習	UFN軍基本システム・SIMS工学・兵器基本構造と運用・作戦技術を学びます。知力(INT)と技術(TEC)が上昇します。
SIMS	シミュレータによる仮想訓練を行います。主に精神力(MEN)の数値が上昇します。
体育	体力強化をします。主にスタミナ(STM)の数値が上昇します。
水泳	南極のセントネーブルでは欠かせない科目。スピード(SPD)やスタミナ(STM)の数値が上昇します。
座学	数学、英語などの一般教養科目です。知力(INT)や精神力(MEN)の数値が上昇します。
音楽	ウェクトライダーはいかなる状況下でもリラックスが必要とされます。精神力(MEN)の数値が上昇します。
美術	美術を通してあらゆる局面で対応できる戦闘センスと感覚を養います。センス(SEN)や技術(TEC)の数値が上昇します。
サボリ	適度な休憩を取ってリフレッシュ。疲労度(FTG)の数値が減少します。

CUSTOMIZE



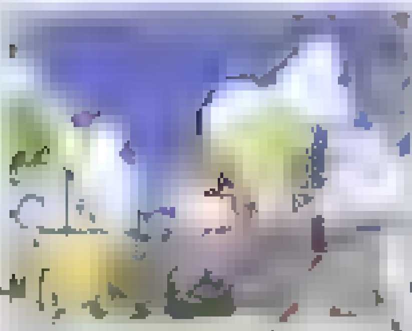
週の始めに一週間のカリキュラムを選択しますが あらかじめ用意されている ち エタ タ ト ュ の各コースに 個別修正 で手を加えることもできます 変更した場合にはそれが翌週の カスタム に登録されています また すべてを作り替えたいのであれば カスタム を使用すると便利です
個別変更 カスタム では 方向キーでカーソル移動し L1 R1ボタンで任意のカリキュラムを選択し すべての変更が終わってから◎ボタンを押すとその週全体のカリキュラムが決定となります

EL-CON



カリキュラム選択後 月曜から金曜の間はノロウが次々とカリキュラムをこなしていくベルトコンベア画面になります
カリキュラム終了後 履修内容が良ければ○ 悪ければ×がカリキュラム上に表示されていき 画面右上に表示されている能力値 P15 が増減します

EVENT



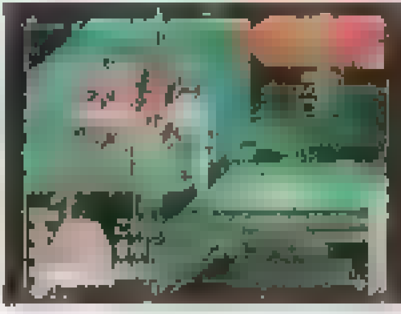
カリキュラムの合間に他のウェクトライター候補生たちと出会うことがあります 誰とよく出会うか カリキュラムの組み方への意見 チームを組んでいる仲間の話には気をつけてみてください



土曜日

[illegible]

毎週土曜日にはウェクトライダーに必要な技術と知識を得るための演習が行われます。演習は教官の説明、ノロウのモノローグ、ウェクトライトのCGムービーなどで構成されています。
演習によってはミニゲーム形式のものもあります。





RESONANCE



ウェクトライトに乗ってからの演習にはパートナーとのレゾナンスの状態によって成功か失敗に分岐するものもあります。肝心のウェクトライダーとしての評価にも影響が出てしまうので、日ごろのパートナーたちとのコミュニケーションにも気を配るようにしましょう。





ヴェクトライド紹介

【VECTRIDE】

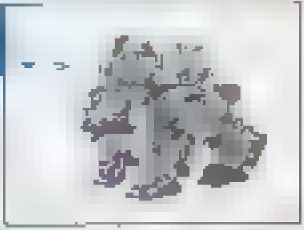
太陽系外異星種族ESSARに対抗するために開発された新世代機動兵器、それがヴェクトライドです。操作部を共通化させるためのコクピット と、任務内容に合わせた とが組み合わされて運用されるため、UNIT関係者たちの間では という愛称で呼ばれることが多くあります。

TOP FORCE



3人のパイロットが搭乗し、ヴェクトライドの上部に接続されてトップユニットを構成する。緊急時の脱出装置としての役割も持っており、単体での飛行が可能となっている。

QUAD RIDE クアッドライド



重要基地の地上支援、防衛が任務であり、岩石状荒地での走破性、射撃時の安定性が考慮されて4脚を持つ。平地、低重力であれば、脚を折りたたんでの高速移動も可能である。

DIVE RIDE



海戦用ボトムトループ。当初ESSARとの水中戦闘は考慮されておらず、同機タイプの開発は遅れていたが、木星軌道まで侵入したESSARがエウロパの海に謎の構造物を構築していることが発覚。その調査、場合によっては撃破のため、ダイヴライドは急遽開発された。

AERO RIDE アエロライド



空戦用ボトムトループ。衛星や小惑星などの無重力空間での制空権の確保が主目的。高速飛行のヴェクターモードからライドモードに変形することで、より広範囲の活動が可能となる。



SUNDAY

毎週日曜日はウェクトライタ　候補生たちにも休暇が与えられます 日曜日には何もせずに休みをとったり セントネ　フル島内を散歩したり 端末を操作したりできます



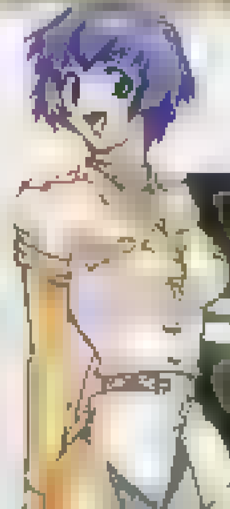


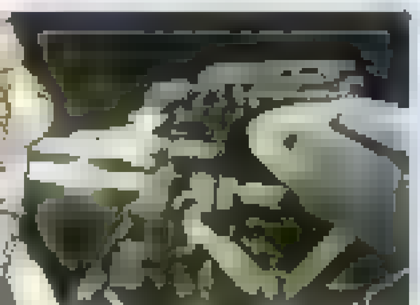
セントネーフル島



日曜日

「出かける」を選んだ場合 行き先で誰かに出会うこともあります 「出かける」と「休養をとる」は午前と午後でそれぞれ一回ずつ選択可能になっています





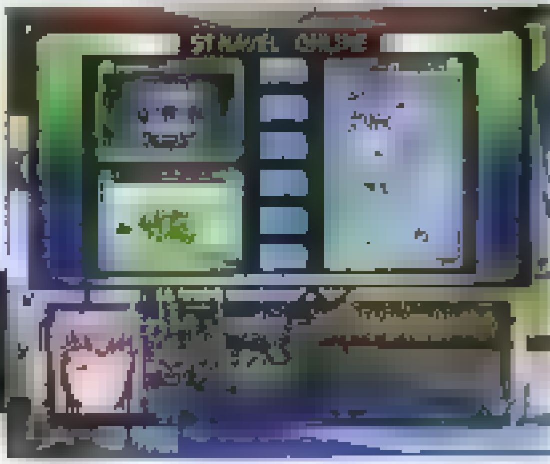




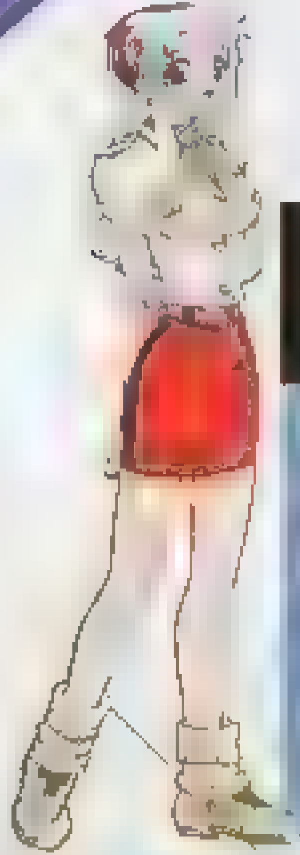
VIOLET

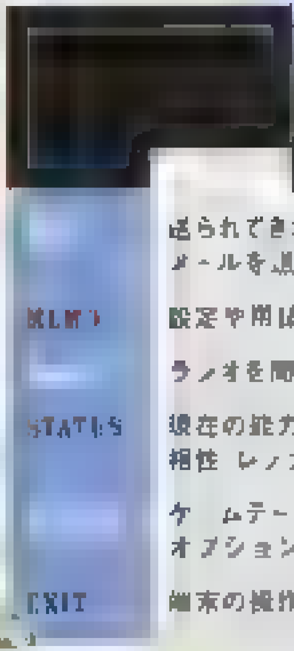
土曜日と日曜日には自宅で端末を操作することが可能です。端末では人工知能「ウィオレ」のナビゲートのもと、メールの送受信やゲームの進行状況をセーブすることができます。





端末





送られてきたメールを読んだり、土曜の夜であればメールを送って仲間をデートに誘ったりできます。

MEMO　設定や用語の説明が読めます。

ラジオを聞くことができます。

STATUS　現在の能力値（パラメータ）やパートナーとの相性（レゾナンス）を見ることができます。

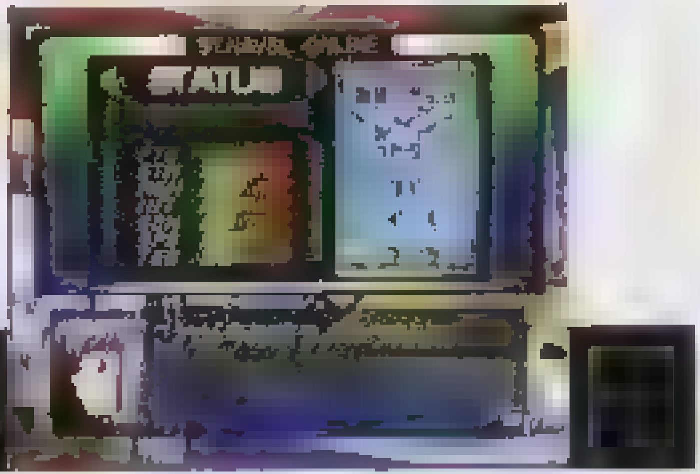
ゲームデータの作成、セーブ、ロードをします。オプションの設定ができます。

EXIT　端末の操作を終了します。



ステータス

プレイヤーの現在の状態を示す能力値は以下のようになっています



疲労度 授業を受けると増加し
自習(サボり)を選択するか日曜に休養すると減ります。

スタミナ(体力) 主に体育の教練で上昇します。

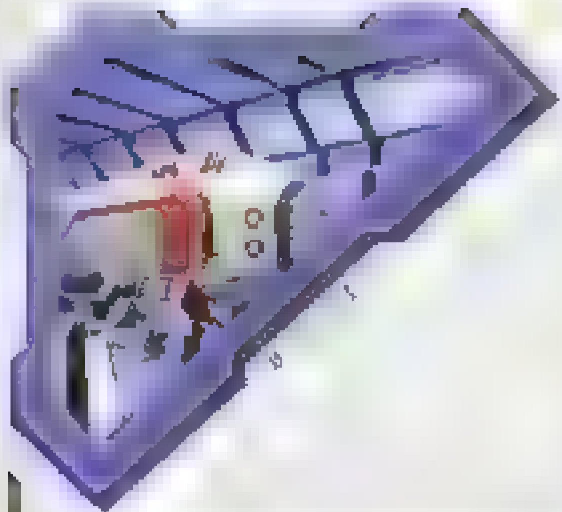
精神力 主にSIMSの教練で上昇します。

知力。シロウの賢さ。主に筆記の教練で上昇します。

センス 主に音楽、美術の教練で上昇します

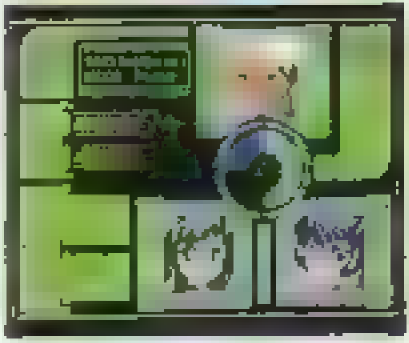
スピード。シロウの瞬発力。主に水泳の教練で上昇します

シロウの器用さ、技術力。主に実技の教練で上昇します。

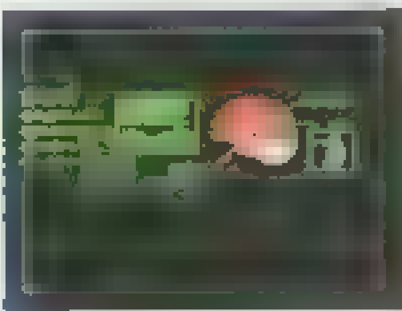


レゾナンス

RESONANCE

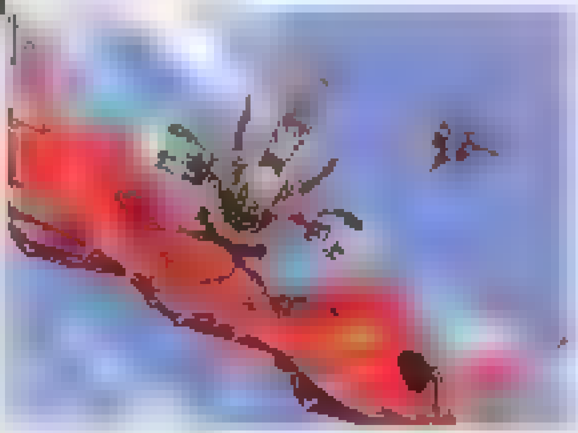


SIMSシステムによって脳波をつなげられた3人の協調度を示すのがレゾナンスです。円グラフが長いほど協調度が高いことを表し、それがすなわちヴェクトライトを高い精度で操縦できることになります。
ゲーム中では、レゾナンスによって演習の結果やストーリー進行が変化します。



SIMS-SYSTEM

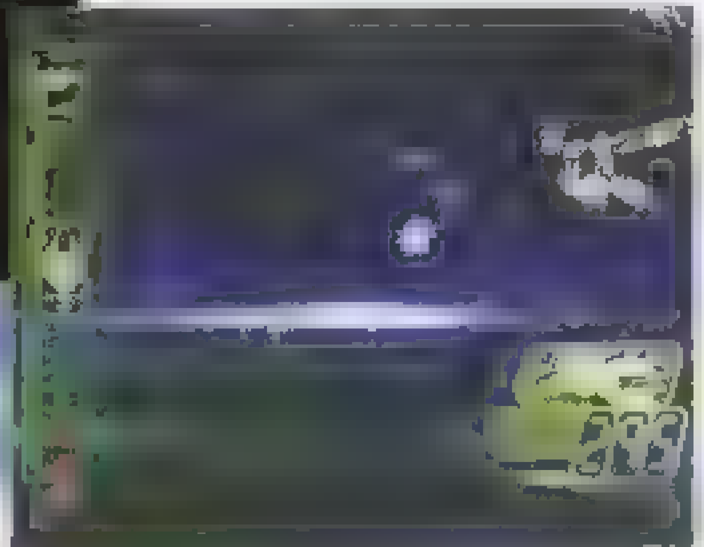
SIMSとは「脳波同調による感覚統合」を意味し、ヴェクトライトのような複雑な操作が必要とされるものに対して3人の脳波の協調によってより正確な操作を可能としたのがSIMSシステムです。その際に、3人の間の信頼関係や日常的コミュニケーションが深いほど、高い精度の操作が可能になることがわかっています。





ゲームが進行すると いくつかのミニゲームが
プレイ可能になります

ミニゲーム

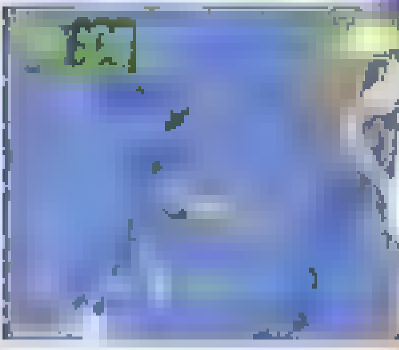


ロックオンマークが表示中に□ ⊗ △ ○の対応したボタンを押すことで迫ってくる敵を誘導弾で打ち落とすことができます また スタートボタンでポーズが掛かります











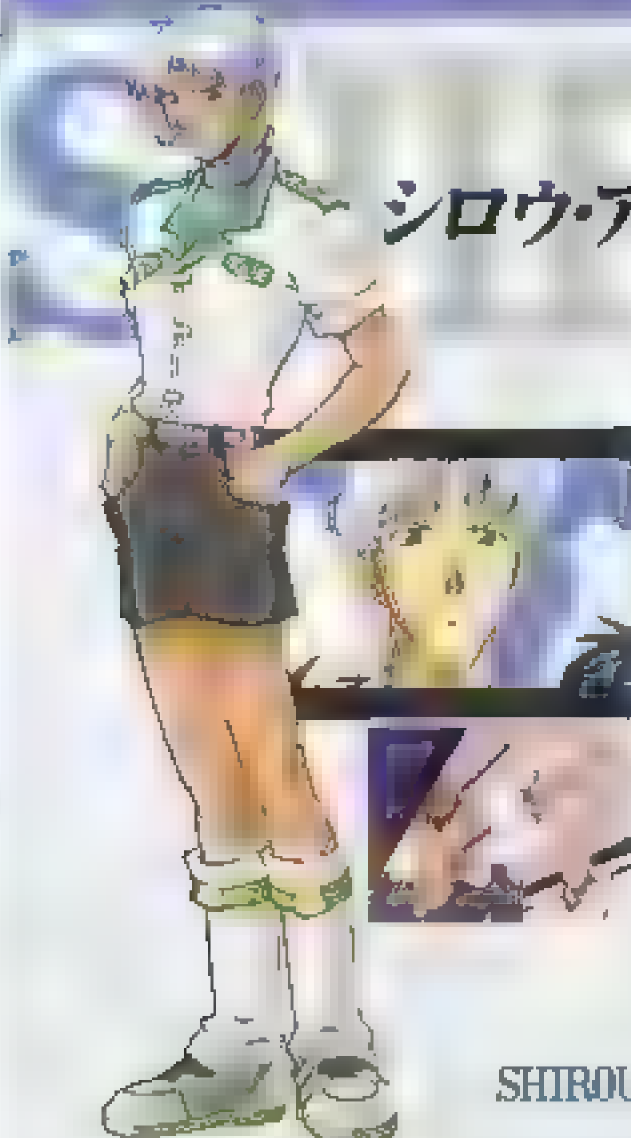
クァットライト（陸戦用ボトムトップ）とタイウライト（海戦用ボトムトップ）を用いて市街戦や月面戦闘、水中戦を行います。

方向キーで機体を左右に動かすことが出来ます。L1、R1ボタンのどちらかのボタンを押しながら方向キーを入れると、向きを変えずに移動する事が出来ます。◎ボタンで前方へキャノン砲の発射、⊗ボタンでホーミングミサイル攻撃。レゾナンスの値により自機の操作性や一度に射出できるミサイルの数が変わります。また、スタートボタンでポーズが掛かります。





主人公



シロウ・アイザワ

相沢志郎

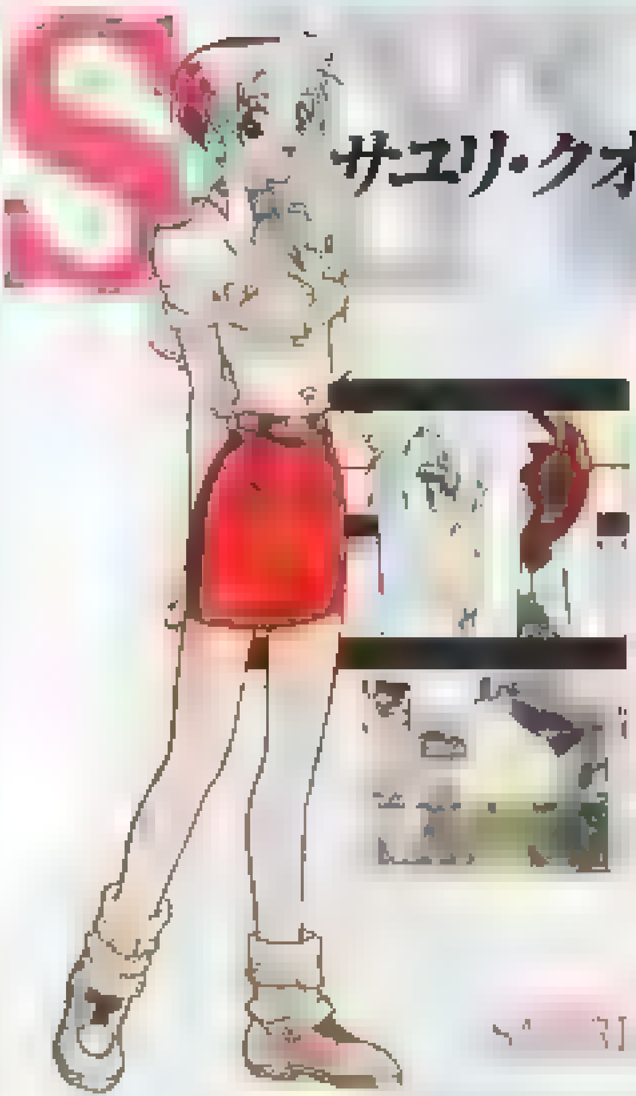
日本出身

男

2033年7月29日生まれ

15歳

SHIROU



サユリ・クオンジ

久遠寺白百合

日本出身

女

2033年12月3日生まれ

[illegible]5歳

[illegible]

主人公

アスール・トレローニ



イタリア出身

男

2032年[illegible]月27日生まれ

15歳

レッド・スライリー



アメ[illegible]カ出身

男

2033年5月 8日生まれ

15歳

オーク・アズラーウェル

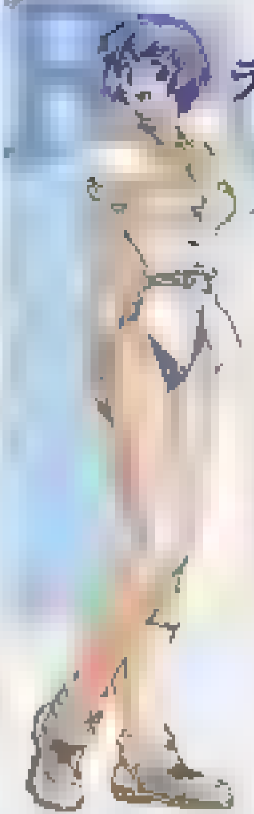


スウェーデン出身
男
2036年5月20日生まれ
12歳

ヴェール・ミハイロヴナ



ロシア出身
男
2036年9月1日生まれ
12歳



ラン・プライマリー

オーストラリア出身

2033年7月 9日生まれ

15歳

[illegible]



ルージュ・ヴァンスタージュ

フランス出身

2032年4月10日生まれ

16歳

[illegible]



ファン・アズラーウェル

スウェーデン出身

女

2036年5月28日生まれ

2歳

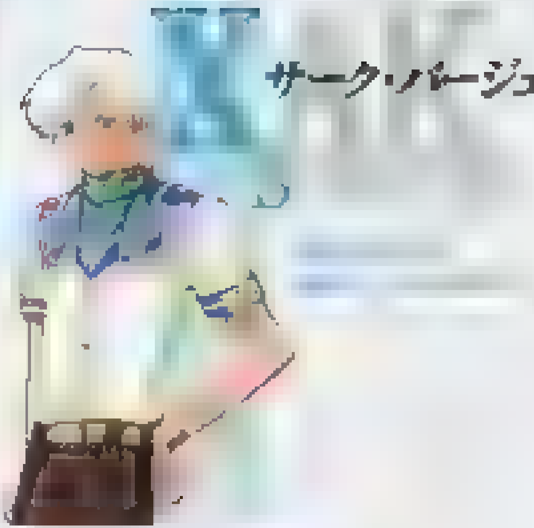
リュイ・ソウ

[illegible]出身

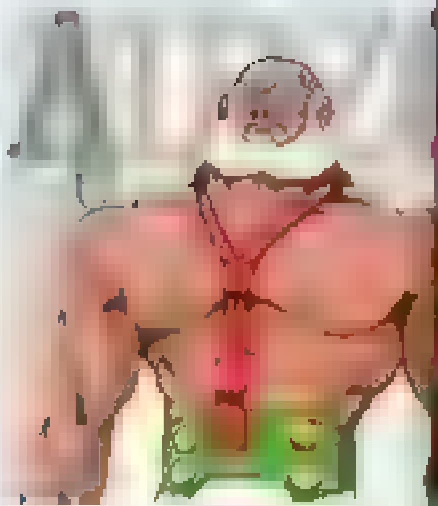
女

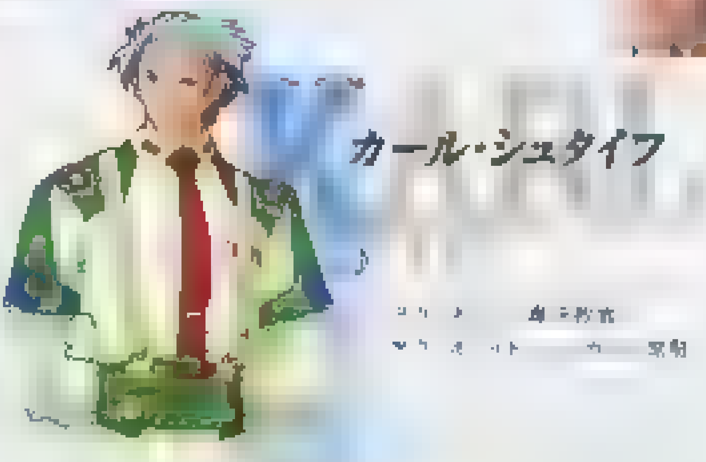
2036年11月20日生まれ

12歳



ザーク・バージェス





カール・シュタイフ

エイプリル・ビリージーン



エアゾルバ・ガーランド

シャットライト専任教官
[illegible]である [illegible]が好き

コールマン・メイカー3世



キャラクター紹介



ファミーユ・エンフォース





カブリエラ・ファイファー

カラミティ・フォーセット

キム・レイリアン



アシッド・ガーニィ







年表

1999.7 人為的に変調されたと思われる電磁波を観測
知性体からのメッセージかと思われるが
天体現象による周期信号としてかたづけられる

2011 ロジャー・シルリアノが謎の電磁波を
解読 マスターテクスト
ファーストコンタクトの示唆を確認

2028 アイザックトライブ実験艦完成
国連 UN が解体され
国際統一連邦 UFN へ

2032 ファーストコンタクト 接触失敗 交戦状態へ
UFN 組織・制改正 異星人の呼称が ESSAR に

2034 ESSAR 木星系まで侵入
エウロパ イオに謎の構造物を建造開始

2038 機動兵器 ボトムトップ 実験試作機ロールアウト
SIMS システム Ver 2へ改良

2042 国際統一連邦戦術士官学校 UNIT 設立

2048 UNIT第12期生 ソロウ サユリ 入隊



UFN ユーエフエヌ

[illegible] United Federal Nations の略 [illegible]

[illegible] 2029年 [illegible]

UNIT ユニット

[illegible]

SIMSシステム シムス

[illegible]

Sensory Integration by Magnetoencephalo Stimulation の略

[illegible]

ESSAR イサー

[illegible] Extra Sol-System Alien Race の略

2032年 [illegible]

ワーストコンタクト

2032年の ESSARと人類の [illegible]

[illegible]

セントネーブル島

[illegible]

レゾナンス

[illegible]

ヴェクトライド

ESSAR [illegible]

[illegible]

ヴェクトライダー

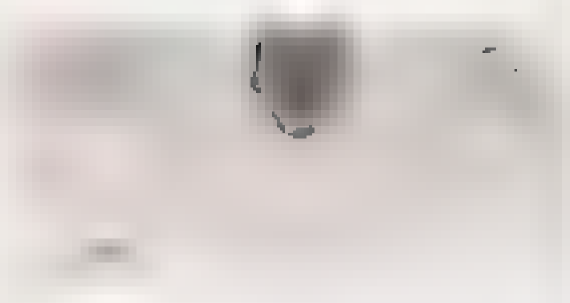
[illegible]

ボトムトップ

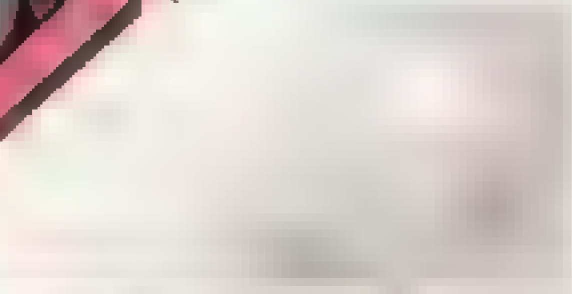
[illegible]

用語





敵・ESSARについて



太陽系外異星人種族 EXTRA SOL SYSTEM ALIEN RACEの略

2032年[illegible]周回軌道[illegible]域に現れた、人類と初の接触・交戦。その正体・目的ともに謎。明らかなのは人類にとって敵であり、脅威であること。





攻略ヒント

ここでは、優秀なヴェクトライダーになるためのヒントをいくつかお教えします。

1 カリキュラムが成功しない？

→疲労度が上がっていませんか？ステータス表示の一番上のFTGが疲労度です。
この数値が高いと、カリキュラムに成功するのが難しくなります。カリキュラムに自習（サボリ）を組みこめば、疲労が回復します。

2 演習が失敗している？

→あまりにレゾナンスが低いようだったら、例えばファンとオークをパートナーに選んでみるときっとレゾナンスが高いはずです。
ということは、プレイヤーが二人と仲良くしていてもパートナー間でも相性があるということで、それを見極めてパートナーを選択したほうがレゾナンスは上がりやすくなります。

3 デートに誘えない？

→デートの誘いに相手が応じてくれないとしても、日曜日にそのキャラクターが行きそうなところを散歩するというのもひとつの手です。
また、それ以外にも頻繁に登下校時にあいさつしてきたり、カリキュラムの組み方で「自分もその科目が好きだ」といってくるキャラクターがいませんか？ということは、彼らは少なからず興味を持っているということです。
それならば、好感度を上げるためには狙ったキャラクターの好みそうな科目を多めに受けると…





Skr@tch

主題歌「いつか重なりあう未来へ ラジオエディット・バージョン」
（ConnecteD対応）
作詞／佐々木 伸　作曲／松原 みき　編曲／見良津 健雄

Skr@tchとは、文化放送の人気番組「古本新之輔ちゃばらすかWOO!」（月～木曜日、21時30分～24時00分）から生まれた新しいアイドル「くらぶ・ちゃばらっち」。そのメンバー中から、この曲のために選出されたユニット、それがスーパー・くらぶ・ちゃばらっち、略して「Skr@tch」です。



桜井 有希江
[illegible]
[illegible]
血液型 O



渡辺 由紀
[illegible]
[illegible]
血液型 A

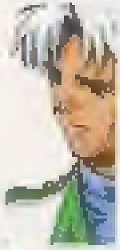


石井 唯
[illegible]
[illegible]
血液型 AB



ConnecteD
［コネクティッド］とは、音楽CDとインターネットをつなげる新しい楽しみかたです。[illegible]





シロウ篇

SHIROU SIDE

いつか重なりあう未来へ

スタッフ

STAFF

キャスト



SLPS 01957

お問い合わせ 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL.03-3266-5071
Sony Music Online Japan http://www.sme.co.jp/